
中文版
SC0016
操作說明書
三國志列傳
柴大官人制作
柴大官人游戏屋

充滿英雄們鬥智争勇的壯大歷史故事

[三國志]産生于約1800年前的古代中國，是根據歷史史實創作的歷史巨著。故事開始于漢朝末期，漢王朝崩潰后，各地群雄展開争權奪地的鬥争，經過長期激戰，由三位杰出人物創造了三國鼎立之時代。

在紛紛戰火中，出現的群雄豪杰們，有着各種各樣的相遇及叛離，有不分勝負的回合戰，有智力超神的計謀，爲了創立國家，即有赤膽忠義，有不擇手段的叛變......

我們能够看到，爲在亂世中，求得安身之計而産生的各種不同個性的生態，因此而使[三國志]成爲具有人情和魅力的人間史詩。

柴大官人游戏屋

游戲的進行方法及目的

歷史模擬游戲！

此游戲是以[三國志]爲主題的摹擬游戲，游戲人，將要化自己爲故事登場主人公，參與創國政策、 指揮戰鬥、 思謀戰略、來進行此游戲。

游戲主要是用命令語來實行指令的，根據計算機的各種條件進行判斷，并顯示其結果。

通過游戲的進行，游戲人，將成爲[三國志]歷史舞的主人公，發揮指導力和統治能力來游戲。

柴大官人游戏屋

目的是成爲統一天下的君主！

游戲人從一國之君主開始，通過武力或計謀等，逐次攻陷他國擴大自國領土，至統一天下。直到全國領土都在自己的支配下，才算達到目的。因此，必須有必要的軍事力，并要有整頓軍備的財力。因此作爲君主的游戲人，不能只是戰鬥，還要在治理財政的基礎上，如何建國方面，多多用心。下面，就進行游戲進程的說明，盡供您達到統一天下目標之參考。



柴大官人游戏屋

游戲的開始方法和儲存

游戲的開始方法



出現了標題畫面時，請按開始鈕（如果不按鈕時，停一會，能看到示範放映）選擇“START”再按開始鈕



接着用方向鈕從上至下，將游戲人數選擇好，用C鈕決定下來。
請注意，此時如不控制延長器接續的話，就不能選擇2人以上的人數。



接下去要進行游戲前的初期設定，用各方向鈕上下移動，進行選擇后，用C鈕來决定。全部决定好之后，用C鈕來開始游戲，如想變更時，請用B鈕來取消。

柴大官人游戏屋

首先決定好設定！

初　期　設　定



用這個畫央進行劇情和難易度的選擇，及動畫片的有無、及表示速度、游戲人想當哪國的君主等的決定。

全部決定好后，用C鈕開始游戲。游戲將根據這些設定來進行，動畫片和表示速度，在游戲進行中，也可變更。其他設定，在游戲進行中，不能變更。

方案

有以年代區分的三個劇情，在各個游戲中的設定不同。劇情的內容，在P8上有介紹。

難易度

分別有初級、中級、高級三階段。難度越大COM擔當君主的性格將變成攻擊型的。在戰鬥時及其他作戰場面的難度也越大。游戲也將越來越難。

動畫片

畫面中的動畫片，根據指令而表示。
請選擇動畫片是要表示，還是不要表示。

表示速度

內容的表示速度有三種：慢、普通、快，可從中選擇。

君主

游戲人是可以選擇君主的。從中只能選擇一人，君主名單也將根據選擇而异。

柴大官人游戏屋

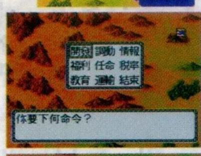
畫面説明和操作
〈主要畫面〉

在偵察他國的同時，建立自己的國家！

游戲内容，主要是爲[創建國家]而戰鬥，因此，主要畫面，都是爲創建國家而進行操作的。
但是，很重要的一點是，在建國時，不但要充分掌握自己國家的狀況，還要細心觀察他國的樣子來進行。在補助畫面上，可以看到自國的狀況及全體地圖。
請在用心偵察他國的動向之后，創建自己的國家。



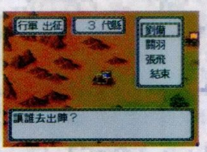
在全體地圖上，可以看到地理形勢，各城池的位置，統治國一覽表及自國領地的狀況。



在奇數月份裏，進行内政、外交、軍事等方面的指令，以創建國家爲主。
在偶數月份裏，使用行軍的指令，配合武將去出陣。



奇數月　偶數月



柴大官人游戏屋

視察狀況

進行游戲前，先視察好自國的領地！



游戲開始后，按C鈕，他國的戰略終了時，成爲這個畫面。在這裏，可以在發指令前，看到自軍領地的狀況畫面。還可以調出統
治國一覽表和全體地圖的補助畫面。
這操作方法和主要畫面的方法相同，因此要好好記住。根據指令游戲時，從主要畫面開始。

柴大官人游戏屋



開始按鈕

C按鈕

B按鈕

方向按鈕　A按鈕

開始鈕
全體地圖的窗口表示。取消時，再按開始鈕。

A鈕
可以看到統治國一覽表.想取消這個畫面時，按A或B鈕，就可以了。

B鈕
取消各畫面。　但是在主要畫面變化之后，就不能取消了。

C鈕
他國樣子、自國狀況、主要畫面的確定。

方向鈕
此鈕在進行上下左歷移動時，畫面中的光標也可隨之移動。另外，移動觀察狀況畫面的光標，地圖畫面將隨移動方向而進行卷軸動作。

柴大官人游戏屋

統治國一覽表

自己軍隊的統治狀況　一目了然

産值

1	襄平	—	8	會稽	—
2	薊縣	—	9	壽春	—
3	代縣	44	10	建安	—
4	信都	—	11	南昌	—
5	臨溜	—	12	番禺	—
6	下祁	—	13	晉陽	12
7	漢陽	—	14	洛陽	—

這裏表示的是40幾國的一覽表。
能看到其中已成爲自己軍隊的領地的國家的統治狀況。（産值、武將數、統治度、稅率）

〈用語說明〉

產值　　產業的發展度，將直接影響其國的收入。
武將數　屬于此國的武將數。
統治力　表示在此國居住民族的忠誠度。
稅率　　成爲國家的收入，此爲收入的比例。

全體地圖

在一望無邊的國土上，確認自軍領地的位置！



在畫面中，將有全體地圖的窗口表格表示出來。
使畫面中的小光標移動時，全體地圖中的光標也隨之移動，并將表示出其位置，請好好確認自軍領地的地理位置。如想取消，請按開始鈕。

柴大官人游戏屋

他國樣子

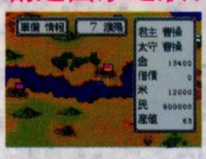
游戲中的年代及月份的表示	將表示出此國的國家號碼及國名	支配此國的君主名



在此畫面上，能知道其他國家是由誰支配着的。
很好的調查清楚，敵君主的勢力狀況的同時，進行游戲是很重要的。

國家情況

創建國家之狀況　用此數據表示



創建國家的有關內政或軍事上的各種大致目標，都表示在此，以他國的狀況，調查其國的國力之同時，根據自國的狀況，來判斷建國政策。

柴大官人游戏屋

〈用語説明〉

君主　如果自軍的君主死亡了時，忠誠度90以上的武將，可作后繼人。或者P18的説明表格上的第一或第二位的，忠誠度在80以上的武將，也可作后繼人。但是要注意，后繼人只能到第三代人爲止。

太守　這是受君主委托來管理此國政治的人物，在有君主之國，那君主要兼任太守，但在其他自軍領地中，用指令，可任命在那領地的武將爲太守。

金　此國擁有的金的數量。此金是每年4月份的收入所得。

借債　從同盟國借的金的數額。借金是有利息的，而利息分在這兒不表示。

米　現存的大米的數量。大米是每年10月份收權所得。

民　除士兵外的民衆人口數。民衆人口數，也是隨各種原因而增減的。

產值　產業的發展度，對收入有影響。想使此產業發的話，要進行開發。

農業比　占此國家產業比率的農業，影響大米的收獲，這農業比率，是不受政策關系而改變的。

統治力　此國之民衆的忠誠度，根據各種原因，而發生變化。忠誠度降低，就會發生民衆造反之亂。

稅率　因收入之比率，而在每年4月要有稅收。此稅率過高時，收入時的統治度會下降。

武將　此國之武將數，對武將作爲奉祿，每年4月份發金子，10月份發大米。

士兵　此國的全體士兵數，是武將自有士兵數及可控制的士兵數之總和。對這些士兵也要發奉祿。

防禦力　城池的堅固程度，也會在攻城時，發生影響，此數值低時，敵部隊易攻破城池。

柴大官人游戏屋

〈用語説明〉

水平: 根據經驗值而上升。如水平上升，即能得到相應之官位。

官職: 君主所封之職。對説服等有影響。雖授予官職，武將的忠誠度也不會上升。

文官級: 根據政治或計策等而得來的經驗值，此值對各種政治性的、戰略性的活動有影響。

武官級: 根據打仗而得來的經驗值。此武官級，對這武將的各種軍事性的活動有影響。

體力: 因戰時受傷而減少。成零(0)時，即死亡。在沒有命令在身時，在自國內能得到恢復，在村裏也得到恢復。

武力: 因其武將的强度，對攻擊有力有影響。武將的能力提高時，武力也上升。

智力: 因其武將的聰明度，對政治及計策等有影響。武將的能力提高時，智力也上升。

德育: 因武將的人德及長期擔當福利而提高。德育對説服等幾種政策有影響。

忠誠度: 武將對君主的忠誠度。根據教育而提高。如忠誠度低，會發生叛國投敵。

率兵力: 指統率士兵的能力而言。根據能力而升高數值。數值升高，此武將擁有的士兵也增加。

機動力: 在主要畫面，對其武將的移動距離有影響。在攻城畫面，對移動速度有影響。

兵力: 因其武將所統率的士兵及根據率兵力而屬下士兵數會變化。

士氣: 士兵的士氣，根據部隊的訓練而升高。對部隊戰的攻擊力有影響。

攻擊力: 在戰鬥時及一對一挑戰時，所發揮的是攻擊力。在畫面上方的數值是士兵的攻擊力，在畫面下方的數值是武將的攻擊力。

武器: 武將持有的武器。刀、槍、劍(各有不同類的3種)對武將的攻擊力有影響。

柴大官人游戏屋

主要畫面

你的戰術智謀和指揮能力創建國家！



在此畫面實行以下各種各樣的命令。在畫面上，奇數月份裏顯示出內政、外交、軍事的基本指令，偶數月份裏只顯示行軍指令。

一個月只可使用一個指令



奇數月份的基本指令有內政、外交、軍事的三種。但統治國全體只能實行此基本指令之中的一個。但是，選擇基本指令后的補助指令（直接下命令的指令）之中有幾種可令屬下的武將實行的。此時，可選擇統治國所屬的武將個數的補助指令。



柴大官人游戏屋

〈命令指令説明〉

内政

開發: 執行開發，國家的生產力而能提高，產值也能增加。但是，根據進行開發時所使用的預算及擔當開發的武將的能力不同，其結果也不同。

福利: 根據所采取的福利政策，其國家的統治度能上升。另外，開發和此福利是由擔當武將和預算而決定的。是每月可以繼續進行的。

教育: 對所支配武將進行教育，此武將的忠誠度可提高。特別要注意的是忠誠度低的，很容易叛國投敵。一回只能教育一人。

調動: 把所支配的武將，向自軍其他領地調動。根據到目的地之距離不同，所使費用也不同。

任命: 可以任命太守、軍師及符合能力水平的官位，但是一國只能一位太守。另外，具有智力100以上或智力95以上，文官級150以上能力的武將才能合作爲軍師。

運輸: 向自軍的其他領地地輸送物資，輸送的物資如下，金1萬、米1萬、及金十米，在這三種裏，選擇一種。

情報: 可以看自國或他國的狀況。用光標指定想看的國家，按C鈕。此命令一個月可多次使用。

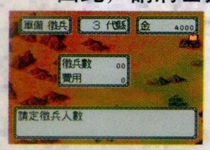
税率: 决定税率。根據此税率4月的金的收入量，10月的大米收獲量，會有變化。税率過高，會導致統治度下降。一定要注意。

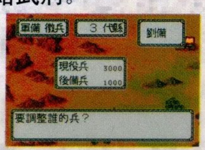
結束: 此月的命令（ 請選是或不是 ）。終止時，將變成他國的戰略。

柴大官人游戏屋

軍備

徵兵: 以100人爲單位進行徵兵。對所徵的兵要支付金。士兵數增加了，就可進行士兵數量的調整。因此，請將士兵分配給武將。





武器: 只要是在自軍地裏，什么地方都可以買到武器。但是武器的種類，因國（ 或村 ）之不同而异。

防衛: 提高城池的防禦能力。此防禦也是和開發、福祉一樣，可以每月繼續實行。

人材: 是尋找在野的武將，及拉攏他國的武將，來補充自國人才的指令。

探索: 尋找在野的武將，只要有可擔當的武將在，此指令可多次使用。找到了武將后，請决定是登用還是不用。

拉攏: 拉攏他國之武將，爲自國而登用。其方法分給貢品及説服兩種。忠誠度低的人，易被拉攏，如果能拉攏住敵人之太守，就能得到那個國家。

訓練: 武將對自己的部隊進行訓練，士氣（ 對部隊攻擊力的影響 ）就能提高。

情報: 可以調查其他國家的情況。每月可多次使用的指令。

結束: 終止此月之命令。如選[是]就變成其他國家的戰略。

柴大官人游戏屋

行軍

行軍：在偶數月份裏，這指令表示，此時可令武將出城去打陣。選好出陣的武將后，決定好軍資金和兵糧，再用光標指定好至目的地的路綫后，按C鈕。兵權不只是在戰鬥時，在行軍中也會消耗。彈盡糧絶時，士氣會低落，武將的體力也會衰減。一天消耗的兵糧數 ＝ 全體士兵數/100 ＋ 武將數

移動：在奇數月裏，向行軍部隊配合光標時，此指令將表示出。繼續命令部隊行軍時，選擇此指令，重新再一次從此位置開始至目的地的路綫用光標指定好后，用C鈕決定。

分散：這也是表示在行軍途中。二個以上的部隊同時行軍時，要分散此部隊。

補給：表示部隊進入了村莊。可以再一次進行購買武器及大米或治療（包括恢復武將的體力等）的選擇。

攻擊：行軍中和敵部隊互相臨近時，此指令表示出擊。選擇此指令即進入和敵部隊的戰鬥。畫面會變成部隊互相戰鬥的畫面。

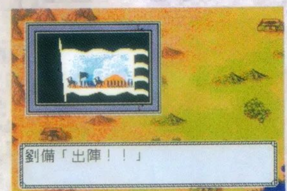
攻城：這是在接近敵國的城池時，表示出的指示。選擇此指令，畫面立刻換成向敵城攻擊的場面。

結束：此月命令終止。在他國戰略之后，實行行軍命令。

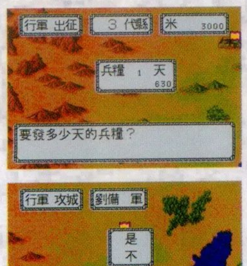
柴大官人游戏屋

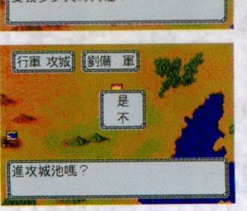
畫面的説明和操作
〈戰鬥畫面〉

出陣，馬上就要與敵人開戰！



出陣，馬上就要與敵人開戰！只要選擇行軍指令命武將出陣，就可以進攻敵城或襲擊行軍中的敵部隊。
另外，也可襲擊敵人的運輸部隊，并搶奪其物資。







柴大官人游戏屋

戰鬥從此順序進行！

只要進入進攻畫面和部隊戰的畫面時，即將與敵人開戰了。攻城或部隊戰，同樣都是按以下順序開始的，基本上都是一對一的大將戰。
在攻城畫面裏，布置自軍各部隊。然后，向敵城目標移動。途中如接觸上敵軍，就立刻進入戰鬥。戰鬥按以下順序進行。
戰鬥速度分兩種[普通]和[快]，從中選擇。如選[快]，戰鬥速度會進行的極快的。如選[普通]，將按以下順序進行。
把武將下屬的士兵分成小隊。最高可分爲15個小隊。畫面上每一個士兵的形象，代表一個小隊。
騎兵、弓箭隊、步兵都是用方向鈕來輸入數字后，用C鈕決定如何進行。但是，要注意的是騎兵數量和弓箭隊數量，都是因武將的武官級不同而异。
攻擊陣形有5種。用方向鈕，左右移動進行選擇。陣形還好后，用C鈕決定。部隊便以所決定的陣形而進行。
敵方提出了一對一之挑戰。接受或不接受挑戰，由游戲人決定。如接受就變成一對一大將互相戰鬥，如拒絶，就進入部隊戰。

打倒敵總大將，就是勝利！

在進行攻城戰時，打倒敵君主或太守，就得勝。（或將興存之敵將俘虜　）或者是敵君主、太守等投降退出城池時，此國將成爲自軍之領地。
在進行部隊戰時，以一對一打倒了敵大將，就得勝。（　勸降成功也包括在内　）

柴大官人游戏屋

攻城畫面

發揮你的指揮能力和戰術智謀去攻陷敵城!

攻城畫面時的游戲方法

在攻城畫面的右上角，表示有日數(1日1度) 如攻城繼續了一個月以上時，會回到主要畫面，在下月終了時，戰鬥會再開始。

配置大本營

大本營是存放軍資金和兵糧的地方，由總大將把守。設定大本營后，總大將是可以移動的，但大本營不可移動。

決定總大將

這是攻擊側的總大將。如總大將被打倒，攻擊側便輸了。余下的武將成爲俘虜。

配置部隊

部隊可以配置在畫面的 #處。#的位置是決定于各地圖的。

向部隊發命令

在各部隊配置好后，用指令下調出令。對自軍各部隊一天只能下一回命令。

柴大官人游戏屋

〈命令指令的説明〉

移動 命令部隊移動。先用光標選出移動部隊，然后指定目的地。

計策 實行命令的部隊，在2天的移動範圍内，如遇上敵人時，可以進行選擇。根據敵人所在地形之不同計策可异。

火計 向敵軍實行火計，敵軍的士氣及士兵數會减少。敵軍在山上、森林裏、河中時，是有效的計策。

落石 自軍從山上投下石頭向在平地的敵軍攻擊，以此來破壞敵軍。

迷陣 對在山上或森森裏的敵軍有效，如此計成功的話，敵軍不但士氣下降，而且不能移動。

挑釁 如成功時，敵軍向自軍靠攏。對調出擁擠在城内的敵軍有效。

説服 勸降敵軍大將。如能成功，敵大將叛變，此部隊全軍歸順我方變成自軍部隊。

連環 如敵軍在河中時，可選用此計。如成功時，敵軍士氣下降并且在一定的時間裏不能移動。

攻城 已接近敵城的部隊，可進行選擇，向城池攻擊，城池的防禦率將下降。只要防禦率降下來，和城内的敵人開戰時的命中率就會升高。

待命 在此地待機。兵力于5000以下的部隊在森林裏時，使用待機命令時，部隊將成爲伏兵。

結束 此變更終了。在下一個畫面變更（ 日數 ）完成前，不能用指令表示。

柴大官人游戏屋

退却 令自軍撤退。只要撤退了，此軍將從攻城畫面消失。恢復到主要畫面時，撤退的自軍將以在城池邊的行軍部隊的形式表示出來。

戰鬥畫面

部隊戰取得勝利，才是走向統一天下的第一步！

在此展開敵我部隊之混戰，敵我雙方都是以一部隊對一部隊進行戰鬥的。

有5種陣形！

各陣形可用方向鈕左右移動來選擇。以后用C鈕來决定在選擇陣形時，速度必須是[普通]時，才可以。

在戰鬥中，自軍士兵可以把敵將團團圍住，并活捉此武將。因此要好好的選擇陣形。



柴大官人游戏屋

向戰鬥的部隊發命令！

在戰鬥中，按C鈕將命令窗口表格調出。
通過此窗口表格調出。可以對部隊的大將及各小隊，給予各種指示。

〈命令記號的説明〉

各箭頭，可向批示方向移動。

向敵將方向移動，受到指示的小隊或大將，要向敵將突進。

等待機會。在此場合，發出静止站立樣子的指示。

開戰后，經過一段時間，可以選擇。只要實行，小隊或武將會向畫面的上方或下方移動后，消失在畫面外。如武將不消失于畫面外時，部隊的退却就不被承認。一旦退却進行完時，立刻會恢復戰鬥前的畫面。

柴大官人游戏屋

一對一挑戰畫面

大將互戰的超級動作游戲開始！



一對一之戰，來決定兩軍的勝負。

當然，武將的體力和武力在決定勝負時很重要，與此同時，游戲人的操作技術也很重要。

來以大將的一對一挑戰决勝負！

大將互戰開始

在開戰前，先提出一對一的挑戰。對方接受時，畫面變成一對一挑戰畫面。（如果是敵方提出挑戰時，我方接受）

另外，如果在部隊戰中兩軍的大將接觸時，將變成一對一的挑戰畫面。

選擇武器

變成一對一挑戰畫面時，要先選擇武器。如果此武將擁有兩種以上的武器時，可選擇其中的一種。

刀、槍、劍都各有三種强度，因種類不同而重量也不同。武器的强度對武將的攻擊力有影響。另外，在一對一戰時，因重量而對武將的動作也有影響。因此，要對敵將的力量進行比較及正確判斷后，選擇武器。

選擇操作方法

請進行手動或自動的選擇。選手動時，由游戲人操作武將去打仗。如選自動時，即自動進行。

柴大官人游戏屋

〈命令指令的用法〉



一對一戰進行中，按A鈕，將會表示出命令指令。

用方向鈕選擇指令，用C鈕來决定。根據當時的戰鬥狀況來下命令。

説服：向敵人勸降。如成功，敵人即投靠過來。成功與否，是決定于互相的智力、人德，忠誠度及體力等因素的。

罵聲：用叫罵來惹惱敵人，在一定時間裏，令敵人不要退。但是此時，因敵人在惱怒中，所以動作速度變快。

投降：如投降于敵人，雖然生命得救了，但是將成爲敵人的俘虜。如總大將投降于敵人時，全軍的武將和士兵將全成俘虜。

退却：如選退却時，恢復到戰鬥畫面。在恢復時，即成退却狀態了。如果大將避陣逃跑時，部隊的士氣下降。

大將被打倒將全軍覆没！

在一對一戰時，敵將的體力如降成零（０）時，此將死亡。不進行部隊戰，也是自軍得勝。

如在一對一戰中，把敵總大將打倒，則其全軍覆滅。興存者將以俘虜身份分配到自軍中。

進行一對一戰時，要選體力、武力高强的武將。

柴大官人游戏屋

游戲的指示

提高自國之國力！

想擴大自國領土，只有用戰鬥去搶奪他國土地。只打仗是不行的。要想打勝仗，必須有强有力的武將、士兵及有能力的軍師。要培養教育這種軍師的話，需要必要的費用。出陣打仗，也需要有充足的軍費和軍糧。總之，無論干什么，都需要金。收入增加了，國力也就增强了。

特别是在第一方案時 ，各國的國力都很低，因此，應該首先努力提高國力，再作他想。

提高所屬武將的忠誠度！

探索或拉攏武將時，應選擇忠誠度低的武將。也可以用戰鬥方法來增加俘虜。

如武將們的忠誠度太低時，被他國拉攏去的可能性是有的。因此不能放心的將戰鬥或重要任務交給這樣的武將。

因此，對所屬之能力高强的武將人才，一定要提高他的忠誠度（ 最低也要在70以上 ）

令調整好的部隊出陣！

出陣打仗時，選擇武藝高强的武將很重要，同時應選派智力高强的武將同行。（ 忠誠度要注意，否則在戰鬥中，可能會叛變投敵 ）。

柴大官人游戏屋

在攻城時，敵人可能會死守在城内不出戰。此時，要使用各種各様的計謀，因此要選擇智力高的武將。
如果有軍師，是最放心的了。總之，選擇出陣部隊時，要考慮武力、智力都很平均的人選爲最理想。

爲第一次游戲者供參考

在這裏，爲初次游戲[三國志]或像此類歷史模擬内容的人們將游戲的基本進行方法説明一下吧！

1.好好看數據！

自國的收入、產業、兵力等和武將人數、其能力等等，如不知國家的狀況，就更不知要下什么指令。好好看自己所有的國家的狀況及武將的情況，一定要掌握自國的狀態。

2.首先從開發和福祉開始！

無論搞什么，首先都需要金和米。作出金和米是產業值。爲提高產業值而命令開發。產業值的最高價值爲999，總得令誰擔任繼續開發。
另外，不使民衆發生叛亂，統治度總要維持在70以上。爲了這個要注意充實福祉。

3.同時召集武將！

與金和米一樣必要的是武將，沒有武將什么都不能做。爲了召集武將，進行探索。根據國家和年代，經探索可找到的武將人數有限，但一年平均有一兩個人。另外，如在他國有忠誠度低的武將，拉攏他。
即使忠誠度稍微高一些，優秀的武將的話，用離間計下降忠誠度，進行拉攏。

柴大官人游戏屋

4.有了余力增强兵力!

產業值上升到一定的程度(100以上),并在金和米有了富格時,該召集士兵了。爲奪取他國需要兵力,并在受他國的攻擊時變成防擊力。

徵兵時好好看武將的情況(統率力),徵多少個士兵先要計算。不能向所有支配下的武將配合最多的兵力時,按武力高的武將順序分配士兵。

5.查看敵國的狀況!

金、米、武將、士兵等,這些都備齊了,那就該出陣了。出陣之前調查敵國的狀況是很重要的。

如有容易奪權的國家,在奪取之后的處理不順利或馬上會再受敵國的攻擊的話,此國就不值得攻擊。因此,攻擊敵國之前,要先調查敵國的狀況。

危險!所屬的統治國只有一個,且君主只有一個人了!

不限于初級者,只要成爲這種狀態太危險了!要通過此種場合的一個對策是抓住謀劃計策的敗武將登用。把他加入屬下武將,減少兵力、等待敵軍的進攻。這些方法也有路綫。但是不喜歡等待的人還是重新開始吧。

柴大官人游戏屋

强力推薦RPG中文版

SC0001	水滸傳
SC0002	織田信長
SC0003	三國演義
SC0004	大戰略
SC0005	大戰略2代
SC0006	太空戰士
SC0007	三國志4代-霸王三國
SC0008	信長墅望之武將風雲録
SC0009	信長野望霸王傳
SC0010	新光明與黑暗
SC0011	封神榜
SC0012	楊家將
SC0013	新乞丐王子
SC0014	大富翁
SC0015	成吉思汗
SC0016	三國志列傳
SC0017	帝國王朝-亞瑟傳説
SC0018	吞食天地3代
SC0019	悟空外傳
SC0020	大航海時代
SC0021	夢幻模擬戰2代
SC0022	特殊部隊357
SC0023	聖戰風雲
SC0024	新創世紀
SC0025	新浪漫創世紀
SC0026	忍者武雷傳説
SC0027	時空异變
SC0028	三國志V代
SC0029	新光明2代諸神遺産
SC0030	皇帝財寶
SC0031	大航海時代2代
SC0032	成吉思汗2代鐵木真
SC0033	大戰略3代
SC0034	臺灣大亨
SC0035	阿Q連環泡
SC0036	新石中劍
SC0037	太閣立志傳
SC0038	巫術神界
SC0039	独立战争
SC0040	伊蘇國3
SC0041	大戰略4代
SC0042	太平洋争霸戰
SC0043	港都少年
SC0058	航空霸業
SC0059	航空霸業2代
SC0060	皇帝血裔
SC0061	太平記
SC0072	夢幻之星2

柴大官人游戏屋